



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Batasan Pengertian Judul

Kawasan :

Bagian dari kota; daerah atau lingkungan¹

Suatu area yang dimanfaatkan untuk kegiatan tertentu²

Maka kawasan adalah suatu area bagian dari kota atau daerah yang dimanfaatkan untuk kegiatan tertentu.

Rekreasi :

Rekreasi adalah kegiatan yang dilakukan oleh individu, kelompok atau semua umur secara sukarela ada waktu luang dengan tujuan memulihkan kesegaran jasmani dan rohani untuk mendapatkan hiburan serta kesenangan³. Rekreasi didefinisikan sebagai kegiatan untuk mendapatkan 'perasaan bebas, motivasi intrinsik, kenikmatan, dan relaksasi'⁴.

¹ Poerwodarminto W. J. S, 1976. Jakarta.

² Arsita HP, 1999. Dalam majalah sketsa, hlm: 2.

³ Ibid 1

⁴ Ross, 1988. Dalam Agus R. Soeriaatmadja, 2000, "Fasilitas Rekreasi dan Pariwisata dalam Membentuk Identitas Kota", Majalah Desain Arsitektur # 4, Bandung.

Themed Parks :

Merupakan taman hiburan yang atraksinya berkenaan dengan satu atau beberapa tema⁵. *Themed Parks are a relatively new concept aimed in the main part to attract the day excursionist and designed to cater for the family as a unit* (Taman bertema merupakan konsep baru yang bertujuan untuk menawarkan bentukan berdarmawisata dan desain yang menyediakan kebutuhan rekreasi keluarga)⁶.

Kawasan Rekreasi Themed Parks :

Merupakan suatu area berupa taman hiburan yang menawarkan atraksi hiburan dengan satu tema atau beberapa tema, dapat diakses untuk umum/publik, dimanfaatkan dengan tujuan untuk memulihkan kesegaran jasmani dan rohani agar mendapatkan hiburan dan kesenangan serta mendapatkan 'perasaan bebas, motivasi intrinsik, kenikmatan, dan relaksasi'.

1.2. Latar Belakang Proyek

Pariwisata pada hakekatnya merupakan suatu fenomena lokal sehingga prospek pengembangan pariwisata akan mempengaruhi perkembangan daerah. Oleh sebab keterkaitan nilai ekonomi pada sektor pariwisata akan mendorong timbulnya kegiatan-kegiatan baru yang tumbuh di sekitar daerah tujuan wisata (DTW) dan akan mempengaruhi perkembangan ekonomi sektor informal masyarakat lokal. Sehingga kita dapat mengatakan bahwa perencanaan pariwisata akan berpengaruh pada kesejahteraan daerah.

Perkembangan pariwisata sebagai sektor yang diprioritaskan di daerah Istimewa Yogyakarta, dapat dilakukan dengan menggali objek

⁵ The Contemporary English-Indonesian Dictionary, Jakarta, 1985.

⁶ Fred Lawson and Manuel Baud-Bovy, 1977. *Tourism and Recreation Development*, p.107, London.

wisata dan atraksi baru dari potensi yang sudah ada. Salah satunya dengan penyediaan kawasan fasilitas rekreasi *themed parks* dapat dijadikan Objek Daerah Tujuan Wisata (ODTW) baru. Namun perlu diperhatikan dalam usaha pengembangannya objek wisata tidak hanya memunculkan fungsi akomodasi baru sebagai fasilitas pendukung, tetapi juga perlu diperhatikan kolerasi antar fungsi-fungsinya serta memprediksikan kecenderungan di masa depan.

Di lain pihak persoalan terjadi dalam masyarakat, fenomena yang berkembang pada saat ini akan pemenuhan impian masyarakat, masyarakat telah menjadi konsumen yang transparan-yang menyerap nilai-nilai 'keterpesonaan' (*fascination*) akan 'penampakan', dan tidak perlu lagi menyerap nilai-nilai transendental-mitologis, ideologis atau spritual-yang memang sudah tercabut dari realitas sosial obyek nyata, akibatnya 'desain rekreatif' menjadi menarik bagi publik karena ditampilkan sangat harafiah, dimana masyarakat hanya berharap pada bentukan-bentukan, bukan pemaknaan⁷. Itu sebabnya, nilai jual fasilitas rekreasi dan rumah-rumah bergaya Mediterania, Victorian, Jepang atau Kolonial di Real Estate, misalnya, menjadi sangat tinggi, karena impian romantis masyarakat terlayani dengan baik. Fasilitas hunian-hunian ini menjadi *themed parks* tersendiri. Di mana, ditawarkan bentuk-bentuk yang memuaskan 'keterpesonaan' tanpa pemaknaan yang lebih dalam.

Melihat kondisi perkotaan yang semakin mendorong masyarakat untuk mencari realitas lain, besar kemungkinan *themed parks* seperti diatas sebagai fasilitas rekreasi ruang terbuka akan segera menjamur, tentunya diharapkan bentuk-bentuk lain dari *themed parks* agar tidak menimbulkan masalah lain dalam lingkungan sekitarnya, seperti kejutan budaya atau sosial. Hendaknya *themed parks* mengingatkan manusia

⁷Yulianti Tanyadji, 2000. "Theme Park = Hiper-Realitas Masyarakat Sakit? ", dalam Majalah Desain Arsitektur # 4, hlm. 7, Bandung.

Bab 1 Pendahuluan.....

untuk menjadikan impian itu sebagai bagian dari budaya dengan pemaknaan yang lebih dalam dan sekaligus dijadikan objek daya tarik wisata baru di DIY.

Indonesia merupakan negara yang kaya budaya, mempunyai beraneka ragam bentuk kebudayaan, salah satunya ragam bentuknya adalah Taman – Taman Kerajaan Islam di Jawa seperti Taman Sunyaragi di Cirebon, Tamansari di Yogyakarta, dan Taman Tasik Ardi di Banten, yang pada masa itu dipergunakan sebagai pusat rekreasi bagi para raja dan para punggawanya untuk lepas dari segala kegiatan pemerintahan di kerajaan. Melalui studi komparasi data taman-taman kerajaan tersebut maka sebuah fasilitas rekreasi *themed parks* dapat terealisasi tanpa harus mengaburkan nilai-nilai transendal-mitologis, ideologis, ataupun spritualnya, menjadi sebuah tujuan Obyek Daya Tarik Wisata (ODTW) baru.

1.3. Kawasan Embung Tambak Boyo-Candi Gebang Potensi (ODTW) Baru

Kawasan Embung Tambak Boyo-Candi Gebang termasuk dalam wilayah Kabupaten Sleman, Yogyakarta, sangat potensial untuk dikembangkan menjadi fasilitas rekreasi sebagai alternatif ODTW baru di Yogyakarta. Namun sayang potensi yang terdapat di kawasan ini belum tergali dan dikembangkan dengan baik. Hal ini dapat terlihat dari jumlah wisatawan baik mancanegara maupun nusantara yang datang ke obyek wisata tersebut paada tahun 1997 berjumlah tidak lebih dari 3.607 orang, masih relatif kecil dibandingkan dengan obyek wisata candi lainnya di Propinsi DIY.

Padahal di kawasan ini terdapat Embung atau danau tempat pertemuan dua sungai yang sangat cocok dikembangkan sebagai kawasan fasilitas rekreasi, yang dapat memunculkan fungsi akomodasi baru sebagai fasilitas pendukung wisata.

1.4 Rumusan Permasalahan

1.4.1. Permasalahan Umum

Bagaimana merancang kawasan rekreasi –*themed parks*- Embung Tambak Boyo-Candi Gebang melalui Transformasi Konsep Taman Kerajaan Islam di Jawa dengan memperhatikan potensi alam yang ada.

1.4.2. Permasalahan Khusus

Bagaimana menciptakan rancangan fasilitas wisata yang dapat memvisualisasikan dari pendekatan transformasi nilai yang diambil dari konsep taman-taman kerajaan Islam di Jawa berupa sumbu imajiner, *sajroning among suka tan tinggal duga lan proyoga*, hirarki peruntukan dan guna, mengelola alam untuk mencapai keseimbangan hidup, serta air sebagai interpretasi dari sebuah konsep surga masa lalu ke dalam hubungan ruang melalui pengolahan-pengolahan elemen arsitektural yang rekreatif.

1.5. Tujuan dan Sasaran

1.5.1. Tujuan Pembahasan

Merepresentasikan konsep taman rekreasi (bagi masyarakat Jawa Kuna pada saat itu) ke dalam bentuk taman rekreasi baru *themed parks*, disesuaikan dengan kebutuhan dan tantangan yang ada pada saat ini. ?

1.5.2. Sasaran Pembahasan

Menghasilkan konsep perencanaan dan perancangan yang dapat diterapkan ke dalam taman rekreasi di Embung Tambak-Boyo Candi Gebang melalui studi data emperis dengan mengkomparasikan data mengenai taman budaya pada masa Kerajaan Islam di Jawa, untuk menemukan nilai-nilai utama didalamnya.

1.6. Metode Pembahasan

Metode pembahasan meliputi:

1.6.1. Metode Pencarian Data

Pendekatan perancangan mempergunakan metode *problem solving* dari Geoffrey Broadbent dalam bukunya "*Design in Architecture*" dengan pengumpulan data yang diperoleh dari :

- Studi literatur, meliputi pengertian, spesifikasi standard, aspek lokasi, studi banding yang berkaitan dengan taman–taman rekreasi kerajaan.
- Studi lapangan, pengamatan dan wawancara yang bertujuan untuk mendapatkan masukan dari situasi lapangan dan menangkap situasi permasalahan atau pun fenomena yang berkaitan dengan penciptaan kawasan taman rekreasi.
- Studi perbandingan

1.6.2. Metode Analisis

Pengkajian data dan informasi yang didapat dari pencarian data yang akan digunakan dalam menyusun konsep perencanaan dan perancangan.

1.6.3. Metode Sintesis

Dilakukan dengan transformasi/pendekatan dari analisis ke konsep perencanaan dan perancangan.

1.7. Sistematika Pembahasan

1.7.1. Bab 1 Pendahuluan

Menguraikan latar belakang, maksud dan tujuan proyek, permasalahan, metode dan teori arsitektur yang diterapkan, sistematika penulisan serta diagram kerangka berpikir.

Bab 1 Pendahuluan.....

1.7.2. Bab 2 Tinjauan Umum

Menguraikan pengertian sarana rekreasi, maksud dan tujuan manusia berekreasi, tinjauan pengembangan kawasan tepian air, lingkup kegiatan, lingkup pelayanan serta tinjauan tentang keadaan dan gagasan pengembangan Kawasan Embung Tambak-Boyo Candi Gebang.

1.7.3. Bab 3 Studi Komparasi Data

Studi Komparasi data taman-taman rekreasi Kerajaan, berisikan analisis fisik dan tata ruanag, analisis citra kawasan, analisis sirkulasi, analisis tapak dan hubungannya dengan ruang dan kegiatan, analisis integrasi unsur air dan warisan budaya hubungannya dengan pewadahan kegiatan.

1.7.4. Bab 4 Tinjauan Lokasi

Studi mengenai keadaan eksisting lokasi, potensi lokasi, prospek masa depan untuk dikembangkan lebih lanjut.

1.7.5. Bab 5 Pendekatan Konsep Perencanaan dan Perancangan

Berisikan kegiatan dan hubungan antar ruang, besaran ruang, organisasi ruang, pendekatan konsep filosofis, pendekatan konsep organisasi ruang, pendekatan konsep pencapaian ke bangunan, pendekatan konsep pengolahan air, pendekatan konsep utilitas.

1.7.6. Bab 6 Konsep Perencanaan dan Perancangan

Berisikan uraian kesimpulan dari analisis yang telah dibahas dari bab sebelumnya, merupakan jawaban permasalahan yang dianggap terbaik dari alternatif-alternatif tersebut yang dijadikan sebagai dasar perancangan.

1.8. Kerangka Pikir

